

<<CG插画课堂>>

图书基本信息

书名：<<CG插画课堂>>

13位ISBN编号：9787030254559

10位ISBN编号：7030254554

出版时间：2009-9

出版时间：科学出版社

作者：张艳梅

页数：224

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

插画也就是插图，在中国有着悠久的历史。

插画的取材范围非常广泛，很多根据文学作品所创作的插画更是属于艺术的范围，是画家在文学作品思想内容基础上的再创造，是以独立的艺术价值成为造型艺术的一个重要品种。

CG插画作为传统绘画中插图艺术的延续而成为艺术的一个新亮点，其题材的选择同样富有多样性。随着电影、电视、动画尤其是新漫画等流行娱乐艺术的数字化方式传播，随着计算机技术的飞速发展，CG插画已经改变了只存在于绘画艺术中的位置，成为现代设计和多媒体创作领域不可或缺的力量。

近年来，我国的图书出版发展很快，拥有迅速扩大的网络和多媒体受众，数字艺术作品创作的发展使得CG插画艺术获得空前巨大的动力和潜力。

高速的发展势必构成CG设计人才的需求。

在我国极为丰富的美术人才尤其是青年学生中，采用电脑数字软件技术进行创作的人数在逐年攀升。

各地院校和培训机构纷纷设立了相关CG插画的设计课程，并且迅速成为动漫大赛比赛的热门类型。

由于CG艺术的发展时间比较短，创作经验仍然在探索，在该专业上一直缺乏比较系统的课程设置，特别是缺乏紧密适应个人创作特点的专业教程教材，本书的推出是非常及时的。

内容概要

本书共10章，第1~4章讲解了CG插画概述、CG插画绘画基础、Photoshop创作插画的相关知识点和CG插画创作流程，在第5~10章中，作者通过15个实例全面、详细介绍了各类主流插画的创作过程。

本书结合了作者多年插画教学及创作的心得和经验，力求帮助读者在短时间内掌握用Photoshop进行插画绘制的技术，以期完成CG插画从构思、创意到设计制作的全过程。

书中每个实例在讲解之前都从画面分析、技术要点、创作提示的角度进行针对性的分析，然后进行一步步的详细演示，并穿插技术和创意提示，将作者的创作经验告知读者，同时在每个章节实例演示结束后，都有对应的小结和练习，以加强读者对每节知识点的把握。

本书适合作为相关动漫专业和设计类专业的教材，也可作为插画爱好者的参考用书，以及培训机构作为教材使用，相信这本书会在您的插画创作方面给予一定的帮助。

作者简介

张艳梅，笔名：喃波兔黑龙江省讷河人，现任教于燕山大学艺术与设计学院动漫专业教师，数码艺术研究生，多年来一直从事数码艺术与图形艺术的研究与教学，曾与人合著《二维动画制作全程之旅》一书（由高等教育出版社出版）。

插画作品《妒忌它的飞》刊登于CG《数码设计》杂志2008年7月刊。

个人动画短片《生如画》获2006年日本东京电视台（TBS）举办的DigiCon6大赛中国赛区专业组提名奖。

书籍目录

Chapter 01 CG插画概貌 1.1 CG插画概念 1.2 CG插画常用软件 1.3 Photoshop在CG插画中的优势 1.4 相关设备 Chapter 02 CG插画绘画基础 2.1 线条的运用 2.2 人体绘画知识 2.3 素描知识 2.4 色彩知识 2.5 画面构图Chapter 03 Photoshop创作插画相关知识 3.1 常用绘画工具 3.2 常用调整画面命令 3.3 常用面板Chapter 04 CG插画创作流程 4.1 前期创作准备 4.2 制作阶段 Chapter 05 天量类插画 5.1 本章知识点 5.2 《快乐喃波兔》卡通造型插画创作实例演示 5.3 《我酷》插画创作实例演示Chapter 06 写实类插画Chapter 07 淡彩类插画Chapter 08 幻想类插画Chapter 09 绘本类插画Chapter 10 综合创作类插画

章节摘录

插图：Chapter01CG插画概貌1.1CG插画概念什么是CG插画CG原为Computer Graphics(计算机图像)的英文缩写。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域统称为CG。

它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今计算机时代中所有的视觉艺术创作活动，如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、以计算机辅助设计为主的建筑设计及工业造型设计等。

而CG插画就是利用计算机进行插画创作，简单地讲就是利用计算机里安装的绘画软件，通过连接鼠标或者手写板、数码屏进行创作插画。

应用领域包括图书内部插画、杂志内页插画、封面、包装的插画以及网络插画素材等。

CG插画与传统绘画的关系无论是CG插画还是传统绘画，都需要有扎实的基本功，CG插画只是让绘画创作更便捷，减少了成本。

传统绘画需要真实的笔和纸张或画布，而CG插画在计算机里提供了无数的纸张画布，各类画笔供你随意选择，进行自由创作，在一定程度上节约了你的资金；传统绘画不能复制，而CG绘画可以通过打印等方式以相同的质量将你的画作无限复制。

编辑推荐

《CG插画课堂:Photoshop创作技法实例详解》：光盘内容：长达5小时的多媒体教学视频，由作者亲自讲解，内容包含书中部分插画实例和书中没有提到的相关知识，补充书中内容，物超所值提供书中个未合层的PSD插画文件，读者可以在学习过程中作即时对照主要特色：精心设计的15个实例，配合简洁娴熟的绘制手法，轻松解读艺术创意与软件功能的结合密码从画面分析到创作提示、主要使用的软件功能、真实的全程操作步骤、关键技巧总结，再到每节后的实战练习，完整呈现插画绘制中最常用、最具魅力的表现手法。

KH北京科海25年·IT技术出版专家完整呈现专业技法，真实再现插图设计行业的工作流程和操作技能

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>